

SUPER FAMICOM®
スーパーファミコン® SHVC-AJSJ-JPN



SUPER FAMICOM®
LICENSED BY NINTENDO



KASHIWA
Antlers



JEF UNITED



KASHIWA
Reysol



Red Diamonds

リーグ
J SUPER SOCCER '95
スーパー サッカー



Verdy
YOMIURI



NISSAN FC.
Yokohama Marinos



AS FLÜGELS



Bellmare



SHIMIZU
SPULSE



Júbilo
IWATA



UAWA
Urawa Red Diamonds



Panasonic
GAMBA
OSAKA



Cerezo
OSAKA



SANFRECCCE
HIROSHIMA F.C.



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

SUPER FAMICOM
マルチプレイヤー5 対応



ますます熱く、激しく。 '95年Jリーグ、キックオフ!

- ニッポン放送・師岡正雄アナウンサーによる臨場感たっぷりの実況中継!
- ニッポン放送・田代優美アナウンサーのJリーグニュースも見逃せない!
- 本物のクラブ応援歌を採用!
- 全14クラブ、全選手、全16スタジアムが実名で登場!
- 多彩なフォーメーション設定!
- セットプレイも自由自在!
- 実力に合わせて調節できるスピード&レベル!
- 3つの視点が選べるマルチビュー!
- ゴールシーンのリプレイで感激をもう一度!
- マルチプレイヤー5対応で4人同時プレイもOK!

Jリーグ
SUPER SOCCER '95
スーパーサッカー

実況スタジアム

操作方法

- ①基本操作 P3~4
- ②自分がボールを持っている時は P5~6
- ③自分がボールの近くにいる時は P7~8
- ④相手がボールを持っている時は P9~10
- ⑤ゴールキーパーの操作 P9~10
- ⑥アウト・オブ・プレイの時は P11~14
- ゲームスタートの仕方 P15~21
- その他のモード P22~24
- オプション P24~27
- サッカーの基礎知識 P28~30
- 全クラブ・全選手紹介 P31~37



*表面の各キャラクターは、各チームの登録商標です。

©1993 K.A.F.C. ©1993 DNP/JEF.F.C. ©1993 H.K.REYSOL ©1993 M.U.F.C.
©1993 Y.N.F.C. ©1993 N.Y.MARINOS ©1993 ANA.S.CO.,LTD. ©1993 BELLMARE H.F.C.
©1993 ESLAP ©1993 Y.F.C.JUBILO ©1993 NAGOYA.G.E.
©1993 S-MATSUSHITA GAMBA ©1994 O.F.C.CEREZO ©1993 S.F.C.



そうさほうほう 操作方法

エル
L ボタン

オフサイドトラップ

お
押している間、ディフェンスライ
ン^あを上げます。

ほうこう
方向キー

せんしゆ^し
選手の移動、シュートの方向決定、シュー
トやパス後のコースコントロール。

セレクト
SELECT ボタン

アウト・オブ・プレイ^{しあいちゆうだん}（試合中断）時に押すと、
選手交代^{せんしゆこうたい}などのサブメニュー画面^{がめん}に移ります。



ワイ
Y ボタン

エックス
X ボタン

アール
R ボタン

ヒールリフト

ドリブルしてい
るとき^おに押すと、頭上^{ずじょう}にボールを
あげることができます。

エー
A ボタン

ビー
B ボタン

スタート
START ボタン

ポーズ

3

	A ボタン	B ボタン	START ボタン	X ボタン	Y ボタン
自分がボールを 持っている時	(短く押して) ショートキック (長く押して) ロングキック	シュート (バナナ、 ドライブ)		センタリング クリアキック 浮かせパス	パス
自分がボールの 近くにいる時	ロングキック ヘディング	スライディング オーバーヘッド ダイビング ジャンピング ダイレクト ダイビング ボレー			素早いトラップ (足トラップ)
相手がボールを 持っている時	インターセプト	スライディング			タックル
ゴールキーパー	スローイング ダイビングキャッチ	バントキック セービング ジャンピング	ク グキャッチ		ショートキック

4

②自分がボールを持っている時は

●ドリブル

方向キーを押すと、その方向へドリブルで進みます。

●パス

パスをしたい選手がいる位置へ方向キーを押しながらYボタンを押します。



●センタリング

相手側のエンド（ペナルティエリア以外）でXボタンを押すとセンタリングをあげることができます。

方向の指示は方向キーで行ないます。方向キーを使わずにXボタンのみを押した場合は、ゴール前中央にセンタリングがあがります。



* 相手側ペナルティエリア内
でXボタンを押すと浮かせパスになります。方向の指示は方向キーで行ないます。指示のない場合はボールを持った選手が向いている方向にパスを出します。

もっている時は

Yボタン+方向キー

パス

方向キー

ドリブル

Xボタン+方向キー

相手側エンド/センタリング、浮かせパス
自分側エンド/クリアキック



Bボタン+方向キー シュート

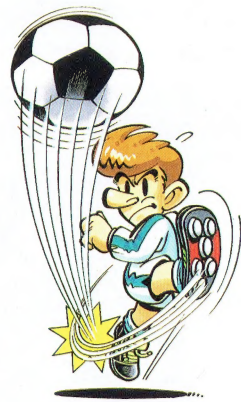
●クリアキック

自分側のエンドでXボタンを押すとクリアキックをします。この時、選手の向きや方向キーの入力に関係なく、ボールはセンターサークル方向へ飛びます。

●シュート

相手側のゴール前でBボタンを押すとシュートを打つことができます。またこの時、方向キーによってボールにカーブやドライブなどの変化がつけられます。シュートした方向の左右を押せばカーブ、下（逆）方向でドライブです。

なお、方向キーを押している時間でカーブ率は変化させることも可能です。また押す時間によってシュートの高さが変わります。短かく押すと低いシュート、長く押すと高いシュートです。



③自分がボールの

近くにいる時は



●ヘディング

飛んできたボールに合わせてタイミングよくボタンを押すと、ヘディングができます。

●スライディング

ボールの近くでボタンを押すとスライディングができ、その方向へボールを転がすことができます。



いろいろなプレイ

ボタンを押した時のボールの高さや、ボールとプレイヤーとの位置関係によって、以下のようないろいろなプレイをすることができます。



①=オーバーヘッド



②=ジャンピングヘッド



③=ジャンピングボレー



④=ダイレクトボレー

⑥

③

④

⑤



⑤=スライディング



⑥=ダイビングヘッド



④ 相手がボールを持っている時は

● ショルダーチャージ

方向キーと同時に[○]ボタンを押すと、方向キーで指示した方向にショルダーチャージをします。方向キーを押さない場合は、選手が向いている方向にそのままショルダーチャージします。

● スライディングタックル

方向キーと同時に[□]ボタンを押すと方向キーで指示した方向にスライディングタックルをします。方向キーを押さない場合は、選手が向いている方向にそのままスライディングタックルします。

● インターセプト

ドリブルやパスの途中のボールを[●]ボタンを押して奪うことができます。

* ショルダーチャージ、スライディングタックルは、相手からボールを奪うプレイですから、場合によってはファウルをとられることもあります。また背後からのプレイは危険なため、ファウルをとられる確率も高くなります。

⑤ ゴールキーパーの操作

オート ゴールキーパーがボールをキャッチするまでは、いかなるキー操作も受けつけません。

* ゴールキーパーのオート/マニュアルの切り換えは、初期設定時に行ないます。手順は、P15~の「ゲームスタートの仕方」の「コンディションの設定」を参照してください。

● ダイビングキャッチ

方向キーと同時に[△]ボタンを押すと、方向キーで指示した方向にダイビングをします。タイミングよく飛べば、シュートされたボールをキャッチできます。



● セービング

[○]ボタンと同時に、その後から方向キーでセービングする方向を決定します。また、方向キーの左右を押すと、ボールの高さに合わせて飛びついていきます。



● パーの操作

マニュアル 画面内にゴールキーパーがいる時に[×]ボタンを押すとマニュアルに切り換わります。

● ジャンピングキャッチ

方向キーの上と同時に[○]ボタンを押すと、高く上がったボールをジャンピングキャッチします。



● キック

ボールを持っている時に[□]ボタンを押すとバントキックが、[○]ボタンを押すとシュートキックができます。



● スローイング

ボールを持っている時に[●]ボタンを押すとスローイングができます。



⑥アウト・オブ・プレー

●スローイン

相手が蹴ったボールがタッチラインをわると、スローインが与えられます。

ボールを受ける選手の位置は、方向キーで変更されます。

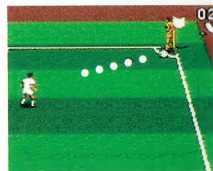
●ゴールキック

相手の蹴ったボールが自分のエンドのゴールラインをわるとゴールキックが与えられます。



●コーナーキック

相手の蹴ったボールが相手側のゴールラインをわたった場合にはコーナーキックが与えられます。コーナーキックを蹴るのは、試合前に設定した選手です。



直接ゴールを狙ったり、ゴール前

にいる味方に合わせる時は **⬇️ ボタン**、パスを出すなら **⬆️ ボタン** を押します。ボールのコースは方向キーで指示します。

*コーナーキックを蹴る選手を試合中に変えたい場合

ボールがゴールラインをわたった瞬間に **SELECT** ボタンを押して選手変更画面を表示させてください。操作の手順は P15 への「ゲームスタートの仕方」にある「登録選手の変更」と同様です。

しあいちゆうだんとき (試合中断)の時は

●フリーキック

相手側がファウルをした場合、その位置からフリーキックが与えられます。直接ゴールを狙うなら **⬇️ ボタン**、パスを出すなら **⬆️ ボタン** を押します。ボールのコースは方向キーで指示します。

相手にフリーキックを与えてしまった場合

自動的にゴール付近に壁を作って防御します。タイミングよく **⬆️ ボタン** を押すと、相手のシュートをヘディングでクリアすることもできます。



セットプレイスクリーン

コーナーキック、フリーキックを蹴る前に **⬇️ ボタン** を押すとセットプレイスクリーンに切り換わり、より広範囲のピッチが表示されます。ゴールの位置や敵味方それぞれのポジションが確認でき、方向キーで画面をスクロールさせることもできます。



⑥アウト・オブ・プレイ (試合中断)の時は

●ペナルティキック (PK)

相手側のペナルティエリア内で相手が発した場合は、ペナルティキックが与えられます。シュートは **△** ボタンです。シュートの方向は左右・中央の3方向です。

ゴールキーパーをマニュアル設定にしている場合

相手にペナルティキックを与えると、操作は **△** ボタンでキーパーに移ります。セービングは **△** ボタンです。**△** ボタン後 (または同時) に方向キーでコースを決定します。選択できるコースは、左右・中央の3方向です。

PK戦モードの場合

シュートの仕方 シュートは **△** ボタンです。この時、ボタンを押す長さによってボールのスピードを変えることができます。長く押すとボールは遅くなり、短く押せばボールは速くなります。また、ボールのコースは **△** ボタン後 (または同時) に方向キーの上下左右で9方向の指示ができます。この時もボタンを押す長さによってコースが変化します。長く押すとゴールの端へ、短く押せばゴール中央へシュートを打ちます。ただし、長く押しすぎると、シュートはゴールの外へ大きく外れます。

キーパーの操作 キーパーの操作が可能になるのは、相手がPKを蹴った瞬間 (ボタンを押した時) からです。

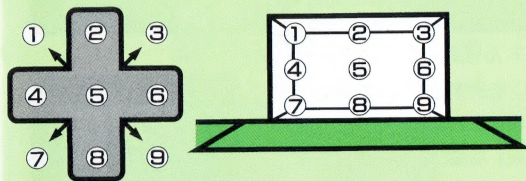
* キーパーの操作で指示できるのは①～⑤の5方向のみです。⑥～⑨の位置は、方向キーの左右で指示すると、ボールの高さに合わせて飛びつきます。

しあいちゆうだん と き (試合中断)の時は

しあいちゆう せんしゅこうたい フォーメーション変更 試合中の選手交代、フォーメーション変更

ボールがゴールライン、またはタッチラインをわたった瞬間に **SELECT** ボタンを押すと選手交代画面が表示されます。選手交代の手順は、P15～の「ゲームスタートの仕方」にある【登録選手の変更】を参照してください。

選手交代が終了すると、フォーメーション選択画面が表示されます。P15～の「ゲームスタートの仕方」の【フォーメーションの設定】を参照して、フォーメーションを決定してください。





ゲームスタートの仕方

しかた

ここでは、リーグ戦モードを例にとって電源ONからキックオフまでの流れを説明していきます。

リーグ戦モードとは？

好きなクラブを選び、試合日程にそってチャンピオンを争う対コンピュータモードです。

ファーストセカンド1stステージ、2ndステージを各13節ずつ戦う**26試合モード**と、各26節ずつ戦う**52試合モード**があります。

ファーストセカンド1st、2ndどちらかのステージで見事、優勝した場合にはチャンピオンシップへと進むことができます。

順位の決定について

実際のJリーグ同様に勝ち点制を用いて順位を決定していきます。試合に勝ったクラブには勝ち点「3」が与えられます。負けたクラブには勝ち点はありません。ただし、PK戦によって負けた場合のみ、負けたクラブにも勝ち点「1」が与えられます。全節が終了した時点で勝ち点の最も多いクラブが優勝です。

①モードの選択

タイトル画面表示中にSTARTボタンを押すとモードセレクト画面が表示されます。方向キーで「リーグ戦」を選び、Aボタンで決定します。



画面表示の見方

ここでは、試合中の画面表示の見方を紹介します。



①=両クラブのスコア

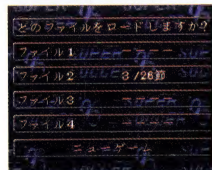
②=経過時間

③=ボールを持っている選手

②ファイルの選択

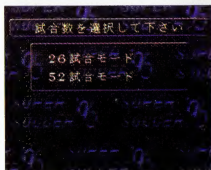
保存されているデータファイルがある場合にのみ表示されます。続きをしたいファイルを方向キーで選んでAボタンで決定してください。新たにゲームを始める場合はニューゲームを選んでください。

なお、初めてゲームをする場合にはこの画面は表示されません。



③試合数の選択

26試合、52試合のどちらのモードにするかを方向キーで選び、**A**ボタンで決定します。



④クラブの選択

自分がプレイするクラブを方向キーで選んで**A**ボタンで決定します。対戦相手（コンピュータ側のクラブ）は、自動的に決定されます。



*リーグ戦以外のモードでは、対戦クラブを選ぶことができます。

⑤コンディションの設定

タイムやビュー、スピードなどのコンディションを、それぞれに方向キーで選びます。すべてを設定したら**A**ボタンで決定してください。

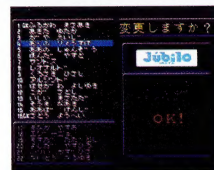


- ・**タイム** 実際にプレイする時間（ハーフ）を **3分/5分/10分** から選びます。
- ・**ビュー** ゲームをプレイする視点を **サイド/トップ/フラット** から選びます。

- ・**スピード** 選手の移動スピードを **ノーマル/スロー/ファースト** から選びます。
- ・**ウェザー** 天候を **晴れ/雨** から選びます。
* リーク戦モードの場合は自動的に決定されます
- ・**1Pキーパー** キーパーの操作を **オート/マニュアル** から選びます。

⑥登録選手の変更

ベンチ入りする16人の選手を決定します。メンバーを変更したい場合は、「はい」を選んで**A**ボタンで決定。メンバー表に変わりますので、交替したい選手を方向キーで選んで**A**ボタンで決定します。続けて登録したい選手を同様に選択・決定します。途中で**B**ボタンを押すとキャンセルできます。

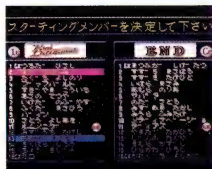


★注意★

このゲームは、'94年12月現在、各クラブから提出されたメンバーを登録しています。クラブによって人数が違うのはそのためです。またリーグ戦時、クラブによっては、名前のない選手がスターティングメンバーに入ることがありますが、異状ではありません。ベンチ入りしている他の選手と入れ替えて遊んでください。

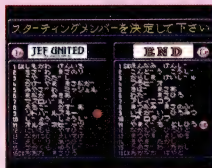
⑦スターティングメンバーの決定

試合に出場するスターティングメンバーを決定します。メンバーの変更をしたい場合は、**登録選手の変更**と同じ手順で行なってください。



コーナーキックを行なう選手の変更

スターティングメンバー決定の際、方向キーの右を押すとCKマークにカーソルが移動します。試合中にコーナーキックを蹴る選手が変更できますので、方向キーで選手を選んでAボタンで決定します。



ポジション・チェンジ

フォーメーション設定時に、スターティングメンバー内のポジションのチェンジが行なえます。方向キーの上を押すと選手名にカーソルが移ります。フォーメーション図でカーソル上の選手のポジションに矢印が出ますので、方向キーで変更したい選手を選びAボタンで決定します。続いて変更後のポジションを選びAボタンで決定すると、そのポジションにいた選手と入れ替わります。



⑧フォーメー

試合中のフォーメーションや作戦を設定します。それぞれ方向キーで選択し、すべてを設定したらAボタンで決定してください。



フォーメーション

フォーメーションをプリセット（各クラブの専用フォーメーション）/3-4-3/4-4-2（2種類）/5-3-2/3-5-2/4-2-4/4-5-1/4-3-3から選びます。

ションの設定

キーパー

キーパーのタイプをA/B/Cから選びます。（C→B→Aの順で移動範囲が広くなります）

作戦

すべてのフォーメーションに対して、ノーマル/カウンター/ディフェンス1/ディフェンス2/ディフェンス3/オフェンス1/オフェンス2/オフェンス3の8タイプから作戦を選ぶことができます。

⑨コイントス

コインは自動的にトスされます。
コインが的中した場合は、ボール
がエンドのどちらを採るか方向キ
ーで選択し、**A**ボタンで決定して
ください。



⑩キックオフ

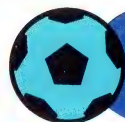
さあ、いよいよゲームスタートで
す。

*リーグ戦の試合結果は、セーブ
できます。Jリーグニュースを
EXITで出るとセーブをするか、
しないかを選択できるのでカー
ソルを左右に動かし**A**ボタンで
決定してください。



セーブデータ

リーグ戦モードではセーブデータを持つことができます。
1試合終了ごとに、各クラブの成績(試合数・勝敗数・
得失点)はもちろん、個人得点ランキングやカードの累
積がセーブされます。保存できるデータファイルは4つ
までです。



その他のモード

ここでは、リーグ戦以外のモード
について、簡単な内容とプレイの
仕方について説明していきます。



プレシーズン

1試合のみのシングルマッチで、自分がプレイするクラブはも
ちろん、コンピュータ側のクラブも自由に選ぶことができます。
スタートまでの流れはほぼ「リーグ戦」と同じですが、最初に
まず、**プレイヤー数**を選びます。ただし、1P+2Pvs3P/
1P+2Pvs3P+4Pは、マルチプレイヤー5を接続した
時にのみ選択できます。また、**フォーメーション決定**後、**スタ
ジアムを選択**することができます。画面が切り変わった時点で
は1Pのホームスタジアムが選択されていますので、変更した
い場合は、方向キーで選んで**A**ボタンで決定してください。



オールスター

イーストかウェストのどちらか好きなクラブを選び、1試合のみ行なえるドリームゲームです。スタートまでの流れは「リーグ戦」を参照してください。ただし、クラブ選択画面でどちらかのクラブを選択・決定すると、画面が変わり選手名が表示されます。これは各クラブからランダムに選出されたオールスター戦のメンバーです。ここで方向キーの左右を押すと別のメンバーが表示されますので、気に入ったチームを探してみてください。ただし15秒経過すると自動的に決定されます。



トーナメント

好きなクラブを選んで勝ち抜きのトーナメント戦に参加して優勝を狙います。このモードには最大14人まで参加することができます。Aボタンでプレイするクラブを選ぶと、Mpが表示されますのでプレイするクラブと数を決定してください。トーナメントの組み合わせは毎回ランダムに決定されます。



ピーケー PK

ピーケー戦のみのモードです。クラブを選択後、PK戦のメンバーを選抜します。まず、ゴールキーパーを方向キーで選びAボタンで決定します。続いてキッカー10人を同様の手順で選び、この時、



ける順番も決定します。5人ずつのキックの後に両クラブの得点と同じ場合には、同数のキックで一方のクラブがより多くの得点をあげるまで、交互にキックを続けます。10人全員が蹴ってもまだ決着がつかない場合は2順目に入り、決着がつくまで続けます。

トレーニング

好きなクラブを選び、相手クラブがない状態で自由に練習をすることができます。ここで各フォーメーションの研究やコンビネーションの練習などを行なうとよいでしょう。スタートボタンで抜けられます。



オプション

試合中のさまざまな設定が行なえるのがオプションです。ここではその具体的な内容を説明していきます。

●エディット

選手の名前や全パラメータの数値の変更、選手のトレードを行なうことができます。



選手データの変更

まず、方向キーで「CLUB」を選択して、**A**ボタンで決定します。続いて方向キーの左右でクラブを選択・決定。さらに変更したい選手を選択・決定します。

カーソルが1文字単位に変わりますので、方向キーの左右で変更したい文字や数字にカーソルを動かし、方向キーの上下で文字や数値を変更します。文字の変更は、**L**・**R**ボタンで「あ、か、さ、た、な…」と1行ずつとばすこともできます。さらに、他の選手のデータも変更したい場合は、**B**ボタンを押すと選手選択に戻れます。すべての変更が終了したら**A**ボタンを押してください。

トレード

まず、方向キーで「TRADE」を選択、**A**ボタンで決定します。つづいてクラブを選択・決定し、トレードに出したい選手を選択・決定します。ここで**B**ボタンを押せばキャンセルができます。カーソルの色が変化しますので、トレード先のクラブを選択・決定。トレードで獲得したい選手を選択して**A**ボタンで決定すれば、トレード成立です。

データを元に戻す

方向キーで「RESET」を選択・決定し、データを元に戻したいクラブを選択。**A**ボタンで決定すると、変更したデータがリセットされます。

オプション画面に戻る

方向キーの左右で「EXIT」を選択し、**A**ボタンで決定してください。

パラメータの見方



キック	キック力。ボールを蹴った時のボールのスピードと飛距離に影響します。
スピード	移動のスピード。
ドリブル	ドリブル時にスピードが遅くなる率。
キープ	スライディングをかわす率とトラップをする能力。
タックル	スライディングとショルダーチャージの時にファールになる率。
ヘッド	ヘディングしたボールのスピードと飛距離、ボールとの当たりのエリアの広さ。
スタミナ	時間経過によって移動するスピードが落ちる率。
キャッチ	相手のシュートをキャッチする率。
はんい	相手のシュートに対してセービングできる範囲。

* 「キャッチ」「はんい」はゴールキーパーのみ。「タックル」「ヘッド」のかわりに表示されます。

* 数値はすべて5段階で表わし、数値が高いほどその項目が優れていることを示しています。

●サウンド

じっきよう ビーゲーム えら
実況かBGMのどちらかを選びます。

- **実況**…………… じっきよう しあいちゆう 試合中にアナウンサーの実況とサポーターの応援歌が流れます。
- **BGM**…………… ビーゲーム しあいちゆう 試合中にBGMが流れます。



●ビーゲーム BGM

ちゆう ゲーム中のすべてのサウンドをステレオ/モノラルのどちらにするか選択します。

●レベル

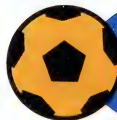
たい コンピュータ戦でのコンピュータのレベルを、**イージー/ノーマル/ハード**から選びます。すべてのモードに有効です。

●オフサイド

しあいちゆう 試合中にオフサイドの反則をとるかをとらないかを**ON/OFF**で選びます。

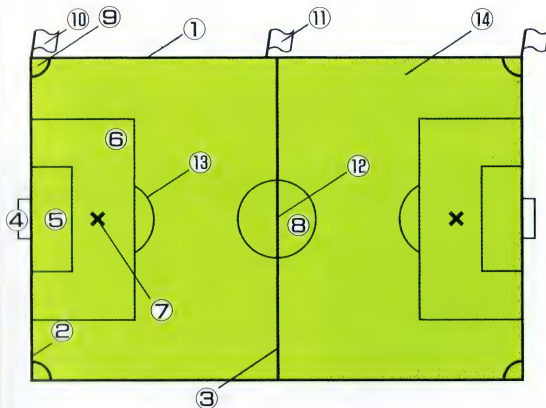
●ビジュアルシーン

しあいちゆう 試合中、ゴールが決まった後のビジュアルシーンを流すかどうかを**ON/OFF**で選びます。なお、**ON**にした場合でも、試合中、ビジュアルシーンが流れている時に**ボタンを押すとシーン**を飛ばすことができます。



きそちしき サッカーの基礎知識

きほんてき ここでは、基本的なサッカーのルールを説明します。



- | | |
|-------------|---------------|
| ①=タッチライン | ⑧=センターサークル |
| ②=ゴールライン | ⑨=コーナーエリア |
| ③=ハーフウェイライン | ⑩=コーナーフラッグ |
| ④=ゴール | ⑪=ハーフウェイ・フラッグ |
| ⑤=ゴールエリア | ⑫=センタースポット |
| ⑥=ペナルティエリア | ⑬=ペナルティアーチ |
| ⑦=ペナルティマーク | ⑭=ピッチ |

●インプレイと アウト・オブ・プレイ

基本的にはゲームが進行している状態が「インプレイ」。それに対して反則やボールがラインをわるなどによってゲームが一時中断された状態を「アウト・オブ・プレイ」と呼んでいます。

●オフサイド

相手側のエンドに入ってゴールを攻撃する時に、相手のディフェンスライン（2人以上）よりも相手ゴールに近い位置でパスを受けるとこの反則を取られます。また、この反則を利用して、わざと相手プレイヤーをオフサイドの位置へ誘い込むディフェンスの作戦を「オフサイドトラップ」といいます。

●反則などによって与えられるキック

コーナーキック

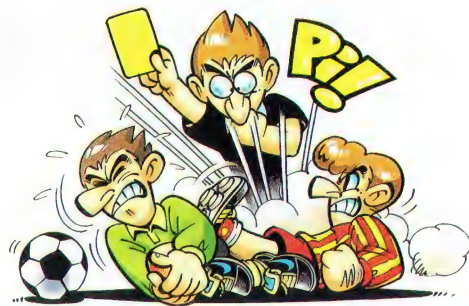


相手側の蹴ったボールが相手側のゴールラインをわると、コーナーエリアからの「コーナーキック」が与えられます。この時、直接ゴールに蹴り込んでも、パスを出してもどちらでもよいことになっています。

ゴールキック



相手側の蹴ったボールが自陣のゴールラインをわると「ゴールキック」が行なわれます。



フリーキック



ファウルがあった場合、その位置から「フリーキック」が与えられます。

ペナルティキック



相手側のペナルティエリア内で相手がファウルを犯すと「ペナルティキック」が与えられます。ゴール前のペナルティマークから直接ゴールが狙えます。この時、ゴールを守るのはキーパーひとり、他の選手はペナルティエリアの外へ出て、さらにボールから9.15m離れなくてはなりません。



ぜんぜんせんしゅしょうかい 全クラブ・全選手紹介

GK: ゴールキーパー MF: ミッドフィルダー DF: ディフェンダー
FW: フォワード

かしま 鹿島アントラーズ

●ポジション・選手名



©1993 K.A.F.C

	DF 相馬 直樹	DF 賀谷 英司
	MF 本田 泰人	DF 小川 雅己
	MF 石井 正忠	MF 増田 忠俊
	MF サントス	MF 栗田泰次郎
	MF 黒崎比差支	MF 熊谷 浩二
GK 古川 昌明	MF レオナルド	MF 橋本 研一
DF 秋田 豊	FW 長谷川祥之	FW 真中 靖夫
DF 内藤 就行	GK 佐藤 洋平	FW 古賀 聡
DF 奥野 僚右	DF 大野 俊三	FW 竹田 宏治

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

いちはら ジェフユナイテッド市原

●ポジション・選手名



©1993 JNP/J.E.F.C

	DF 宮澤ミッシェル	DF 真中 幹夫
	MF 江尻 篤彦	DF 宮澤 浩
	MF 越後 和男	DF 山本 健二
	MF 後藤 義一	DF 小屋 禎
	MF マスロバル	MF 大塚 真司
GK 下川 健一	FW 城 彰二	MF 武藤 真一
DF 五十嵐和也	FW 申 在範	MF 水野 淳
DF 中西 永輔	DF 秋葉 忠宏	FW 新村 泰彦
DF サンドロ	DF 井坂 鉄平	GK 立石 智紀

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

J'SUPER SOKKA '95

スーパーサッカー

実況中継

かしわ 柏レイソル

●ポジション・選手名



©1993. H.K. REYSOL

	DF ネルシーニョ	DF 熊埜御堂智
	MF 下平 隆宏	MF 横山 雄次
	MF 柱谷 幸一	MF 加藤 望
	MF 大熊 裕司	MF 棚田 伸
	FW カレカ	FW 草野 修治
GK 土肥 洋一	FW ミューレル	FW 有馬 賢二
DF 沢田謙太郎	FW 大倉 智	FW 菅野 賢一
DF 梶野 智幸	DF 渡辺 毅	FW 谷 真一郎
DF 石川健太郎	DF 大場 健史	GK 千葉 修

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

うらわ 浦和レッドダイヤモンズ

●ポジション・選手名



©1993 M.U.F.C

	MF 杉山 弘一	DF 田口 禎則
	DF ブッフバルト	FW 水内 猛
	FW 岡野 雅行	GK 田北 雄気
	MF 浅野 哲也	FW 佐藤 慶明
	FW 福田 正博	MF 池田 伸康
GK 土田 尚史	MF バイン	MF 菊原 志郎
MF 堀 孝史	MF ルンメニゲ	MF 広瀬 治
DF チョウ・キジェ	MF 山田 暢久	MF 望月 聡
DF 池田 太	MF 中島 豪	DF 中沢 佑太

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。



ぜんぜんせんしゅしょうかい 全クラブ・全選手紹介

GK: ゴールキーパー MF: ミッドフィルダー DF: ディフェンダー
FW: フォワード

かわさき ヴェルディ川崎

●ポジション・選手名



©1993 Y.N.F.C

DF	中村 忠	DF	戸倉健一郎
DF	柱谷 哲二	DF	西澤 淳二
MF	ビスマルク	DF	河本 充弘
MF	北澤 豪	MF	加藤 善之
MF	ラモス瑠偉	MF	戸塚 哲也
GK	菊池 新吉	FW	武田 修宏
DF	石川 康	MF	永井 秀樹
DF	ベレイラ	MF	長谷部茂利
DF	都並 敏史	MF	藤川 孝幸
		FW	石塚 啓次
		FW	阿部 良則

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

よこはま 横浜マリノス

●ポジション・選手名



©1993 N.Y. MARINOS

DF	小村 徳男	MF	ティアス
DF	井原 正巳	FW	メティナベジョ
DF	鈴木 正治	MF	水沼 貴史
MF	野田 知	MF	神野 卓哉
MF	三浦 文丈	MF	木村 和司
GK	松永 成立	DF	小泉 淳嗣
DF	鈴木 健仁	DF	浦上 壮史

※このデータは平成6年12月15日現在のものです。

J-SUPER SOCCER '95

実況スタジアム

よこはま 横浜フリューゲルス

●ポジション・選手名



©1993 ANA S.CO., LTD.

DF	大嶽 直人	MF	吉岡 秀樹
MF	山口 素弘	DF	中田 一三
MF	原田 武男	GK	石末 龍治
MF	桂 秀樹	FW	嘉悦 秀明
MF	前園 真聖	MF	米山 智
GK	森 敦彦	MF	三浦 淳宏
DF	薩川 了洋	FW	坂本 義行
DF	岩井 厚裕	FW	坂本 義行
DF	渡辺 一平	GK	中河 昌彦

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

ひらつか ベルマーレ平塚

●ポジション・選手名



©1993 BELLMARE F.C.

DF	公文 裕明	MF	岩元 洋成
MF	田坂 和昭	MF	西山 哲平
MF	岩本 輝雄	GK	古島 清人
MF	ベッチーニョ	DF	信藤 健仁
MF	エジソン	DF	山本富士雄
GK	小島 伸幸	FW	松山 広淳
DF	名良橋 晃	FW	大本 忠輝
DF	名塚 善寛	MF	竹村 栄哉
DF	渡辺 卓	MF	高田 哲也

※このデータは平成6年12月13日現在のものです。



ぜん ぜんせんしゅしょうかい 全クラブ・全選手紹介

GK: ゴールキーパー MF: ミッドフィルダー DF: ディフェンダー
FW: フォワード

しみず 清水エスパルス

●ポジション・選手名

 ©1993 ESLAP	DF	大榎 克己	FW	永島 昭浩	
	DF	伊藤優津樹	MF	伊東 輝悦	
	MF	三浦 泰年	GK	中原 幸司	
	MF	トニーニヨ	MF	朝倉 徳明	
	MF	澤登 正朗	MF	杉本 雅央	
GK	真田 雅則	FW	長谷川健太	DF	内藤 直樹
DF	白井 博幸	FW	ジャウミーニャ	DF	山田 泰寛
DF	ロナウド	MF	太田 貴光	DF	平岡 宏章
DF	堀池 巧	FW	向島 建	FW	岩下 潤

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

いわた ジュビロ磐田

●ポジション・選手名

 ©1993 Y.F.C. JUBILO	DF	遠藤 昌浩	FW	松原 良香	
	MF	吉田 光範	FW	大石 隆夫	
	MF	藤田 俊哉	DF	田中 誠	
	MF	ファネンブルグ	DF	米澤 剛志	
	FW	スキラッチ	GK	大神 友明	
GK	尾崎 勇史	FW	中山 雅史	MF	久藤 清一
DF	勝矢 寿延	FW	鈴木 将方	MF	名波 浩
DF	服部 年宏	DF	古賀 琢磨	FW	奥 大介
DF	パウ ス	MF	古俣 健次	DF	岩崎 泰之


※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

Jリーグ
SUPER SOCCER '95
スーパーサッカー

実況スタジオ

なごや 名古屋グランパスエイト

●ポジション・選手名

 ©1993 NAGOYA G.E.	DF	久保 政二	FW	岡山 哲也	
	DF	森 直樹	FW	小倉 隆史	
	DF	谷口 圭	DF	津島 三敏	
	MF	小杉 敏之	MF	井幡 博康	
	MF	米倉 誠	MF	中西 哲生	
GK	伊藤 裕二	MF	ストイコビッチ	MF	平野 孝
DF	飯島 寿久	MF	島村 征志	GK	石川 研

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

おわさか ガンバ大阪

●ポジション・選手名

 ©1993 S-MATSUSHITA/GAMBA	DF	ツベイバ	FW	松山 吉之	
	MF	アレニコフ	MF	和田 昌裕	
	DF	木山 隆之	GK	田中 勇人	
	MF	松波 正信	FW	山村 博士	
	MF	磯貝 洋光	MF	北村 邦夫	
GK	本並 健治	FW	山口 敏弘	DF	埜下 荘司
MF	今藤 幸治	FW	プロタソフ	DF	松田 和也
DF	辛島 啓珠	DF	橋本 雄二	GK	川島 透
DF	島田 貴裕	FW	森岡 茂	MF	見田 雅之

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

セレッソ大阪



©1994 D.F.C. CEREZO

●ポジション・選手名

DF 川前 力也	MF 森島 寛晃
DF 見崎 充弘	MF 久高 友雄
DF 大嶽 真人	MF 皆本 勝弘
DF 稲垣 博行	MF 北出 尚大
DF 重野弘三郎	MF 水崎 靖
GK 武田 亘弘	FW モ ウ ラ
GK 武田 治郎	FW マルキーニョス
DF 神田 勝夫	FW 山崎 貴史
DF トニーニョ	FW 濁澤 一仁

*このデータは平成6年12月12日現在のものです。

サンフレッチェ広島



©1993 S.F.C

●ポジション・選手名

DF 片野坂知宏	DF 路木 龍次
MF 風間 八宏	DF 佐藤 康之
MF 森保 一	GK 河野 和正
MF 廬 延 潤	DF 上村 健一
FW 島 卓視	DF 大西 貴
GK 前川 和也	MF 安部 雄大
DF 森山 佳郎	MF アンドレイ
DF 柳本 啓成	MF 桑原 裕義
DF トーレ	FW 笛 真人

*このデータは平成6年12月12日現在のものです。

●ハドソンのゲームに関するお問い合わせは ゲームサポートセンター

営業時間：午前10時～午後4時まで（午前午後1時は休憩時間で）

☎011-821-7015 ◆土・日・祝祭日はお休みです。

●おハガキでのお問い合わせ：

〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル

株ハドソン ゲーム サポート センター行

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラでご利用可能なソフトであることを示します。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

ハドソン●ユーモアネットワーク

HUMOR NETWORK

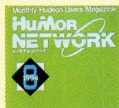
ざっし よ
雑誌じゃ読めない

じょうほう
ゲーム情報がいっぱい

ハドソンでは、ユーザーのみなさまのための会
報誌「ユーモアネットワーク」を毎月発行。
最新ソフト情報ほか開発中の裏話など情報がい
っぱい！この見本誌を希望する方は、ソフトと
同封のアンケートはがきにある「見本誌希望」
の欄に○をつけて送ってください。見本誌をお
送ります。

がい いん とく でん
会員特典 ● 全員に特製グッズをプレゼント！

かい いん
会員になると、会員証のほ
かに、「ユーモアネットワ
ークオリジナル特製グッズ」
を全員にプレゼントします。



か
い
い
ん
ぼ
し
ゆ
う
ち
ゆ
う
!!



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

©1995 HUDSON SOFT

制作協力：ニッポン放送

株式会社 ハドソン

■本 社

〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854

■ハドソン 札幌

〒062 札幌市豊平区平岸2条6丁目1番14号 三慶ビル2階 TEL 011-841-4622 FAX 011-841-9158

■ハドソン 東京

〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653

■ハドソン 名古屋

〒450 名古屋市中村区名駅5丁目3番8号 名駅モリビル9階 TEL 052-551-4622 FAX 052-551-4628

■ハドソン 大阪

〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244

■ハドソン 福岡

〒810 福岡市中央区天神5丁目7番3号 福岡天神北ビル4階 TEL 092-733-4622 FAX 092-733-6204